

University of Groningen

Spel tussen amusement en kunst

Folkerts, Jef

IMPORTANT NOTE: You are advised to consult the publisher's version (publisher's PDF) if you wish to cite from it. Please check the document version below.

Document Version

Publisher's PDF, also known as Version of record

Publication date:

2015

[Link to publication in University of Groningen/UMCG research database](#)

Citation for published version (APA):

Folkerts, J. (2015). *Spel tussen amusement en kunst: De verbeelding van cultuur in games*. [, Rijksuniversiteit Groningen]. Rijksuniversiteit Groningen.

Copyright

Other than for strictly personal use, it is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

The publication may also be distributed here under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license. More information can be found on the University of Groningen website: <https://www.rug.nl/library/open-access/self-archiving-pure/taverne-amendment>.

Take-down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from the University of Groningen/UMCG research database (Pure): <http://www.rug.nl/research/portal>. For technical reasons the number of authors shown on this cover page is limited to 10 maximum.

Stellingen behorende bij het proefschrift

Spel tussen amusement en kunst - de verbeelding van cultuur in games

Door Jef Folkerts

1. Zelfs first person shooters zetten aan tot reflectie op het leven.
2. Kritiek op gewelddadige games omdat die zouden aanzetten tot agressief gedrag is minder effectief dan het stimuleren van kritische reflectie met die games.
3. Game designers hebben te weinig oog voor de mogelijkheid om met entertainment games doelgericht tot reflectie op het leven aan te sporen.
4. Het ludologie-narratologiedebat was op onzinnige argumenten en vermeende tegenstellingen gestoeld, maar is door dit proefschrift definitief achterhaald.
5. Het expressieve vermogen van regels, mogelijkheden en beperkingen in games (procedurele retoriek) wordt nog onvoldoende onderkend en op waarde geschat.
6. Games beschikken net als literatuur en film over een adequate methode om bewustzijn te representeren: het fictieve karakter van gameverhalen stelt gamers immers in staat het innerlijk leven van personages binnen te dringen.
7. Veel mensen hebben louter een entertainmentervaring in de omgang met institutioneel geaccepteerde kunstvormen zoals film, literatuur, theater en beeldende kunst.
8. Dat de overheid jaarlijks vijf keer zo veel verliest op mislukte ICT-projecten dan ze uitgeeft aan kunst en cultuur, geeft te denken over de gesteldheid van onze samenleving.
9. Het onevenredige gewicht dat de overheid hecht aan het bètadomein en technologie leidt ertoe dat de mens straks nog wel de maat en de prijs van iets kan berekenen, maar niet in staat is de betekenis en de waarde ervan te duiden (vrij naar Oscar Wilde).
10. De gamewereld wil games graag als kunstvorm geaccepteerd zien, omdat kunst een anarchistisch, intellectueel en antiburgerlijk imago heeft, en een hogere sociale status verschaft dan entertainment.